

BIWAK POOBOZOWY

19. - 21. 10.
2012

Biwak poobozowy jak zawsze rozpoczął się na dworcu autobusowym, z którego nasza liczna grupa wyruszyła autobusem do Oldrzychowic.

Tego roku temat biwaku nie miał nic wspólnego z obozem. Pierwsza gra wprowadziła nas do tematu całobiwakowej gry. Podczas bieganiny niepostrzeżenie został zdeptany pewien człowiek. Po zbadaniu



jego dokumentów okazało się, że to był słynny naukowiec z Oxfordzkiego uniwersytetu, mieszkaniec Oldrzychowic, Arnošt Kratochvíl. Miał przy sobie walizkę i list, który był dla nas. W liście było napisane, by nasza grupa odnalazła trzy klucze do trzech zamków, którymi była zamknięta walizka i zawierała jego tajemnice.

Gry były bardzo pomysłowe. Gra o pierwszy klucz odgrywała się w domu Arnošta. Z zamkniętymi oczami, po stopach taśmy klejącej dzieciństwa wszyscy mieli odnaleźć zabawki z Arnošta. W jednej z zabawek był ukryty pierwszy klucz.



W sobotę wyruszyła nasza drużyna na Koziniec. Na drodze była gra „Łodzie podwodne”, przy której Anecie zkamano nos. Załogi łodzi podwodnych składały się z sternika i z czterech torped. Na



Kamikazeeeeeeeeeeeeee!



Pauza na kofcze albo herbacie.

W drodze powrotnej Michał znalazł dług i grub gałąź, na której po niej przywi zano Elo Mela, jak dzikiego zwierza.



Kolejn atrakcj był „kanał“ nad rzeczk , przez który przeszli odwa ni ochotnicy.



By dosta si na uniwersytet w Oxfordzie musieli my zda egzaminy wst pne. Trzech profesorów sprawdzało nasze umiej tno ci i zaradno w wymy laniu wynalazków (krzesło, pilot do telewizora, mikser) z naszych ciał.



Ał,
dzielejcie,u to
dłógo nie
wydzier ym!!!

Gry ! Gry !
Gry Asia,
gry !



W sobotę na boisku odbyła się gra „Król i błazen“. Polegała na tym, by wachty stwierdziły i wybiły piłkę króla wachty przeciwnej. Błazen nie mógł być skutym, ale nie mógł złapać ani trzymać piłki, więc jego rola najbardziej nadawała się do obrony kolegów. Super bieżanina z piłką !



Następna gra o klucz odbywała się oczywiście na podwórku i w budynku. Przed budynkiem były porozrzucane różne numery od 1- 99. Celem gry było skompletowanie liczb powiedzianych przez Tofika. Za dobrze utworzone numery dał nam Tofik cztery mapy, według której nasza wachta znalazła klucz. Ta nam powiedziała gdzie jest ukryty klucz. I tak skończyła się druga gra.

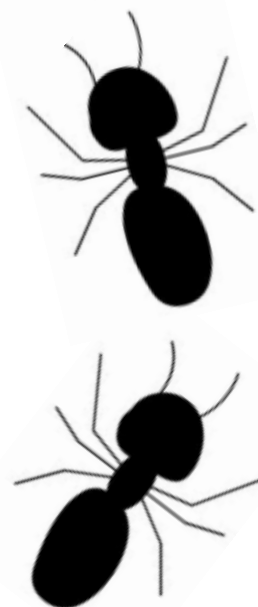
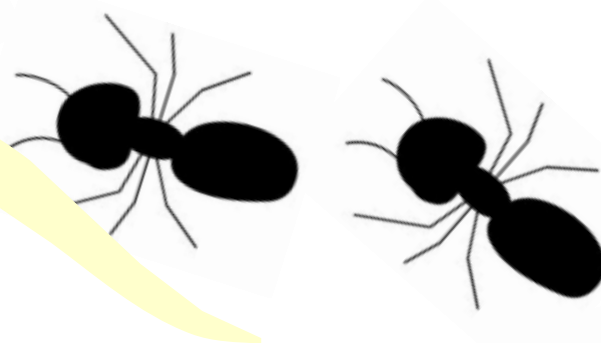
Kdo przelezie miinyszóm
dziuróm w płocie?

DANKA?



DODA?

Wieczorem po wieczkowisku grała si gra pt. „Mrówki na lepu“. Rozdzielono nas do dwu grup. Zadaniem ka dej grupy było przedosta si jak najdalej od punktu startu nie dotykaj c podłogi = lepu. Ludzie mrówki, przechodzili po sobie tworz c „drog ” dla swoich współmrówek i powi kszej c odległo od startu. Ró nica w osi gni tej odległo ci obu „mrowisk” była ciut-ciut.



Ostatnia gra o klucz była w niedziel rano na boisku. Po całym boisku były porozrzucone mazaki. Gra polegała na tym, żeby na r ce mie wszystkie kolory mazaków, których pilnowała kadra - dotyk równał si przymusowej drodze do wcze niej wyznaczonego słupa. Za wszystkie kolory na r kach całej wachty nam Mofik dał indycje o miejscu ukrycia ostatniego klucza. Z informacji wynikało, e klucz jest ukryty w jednym z wulkanów: íp, Wezuwiusz, Popokatepetl, Etna. Po wydedukowaniu który to wulkan, jeden z wachty wzi ł klucz i otworzył walizk Kratochvíla. W walizce była nagroda „Bíle historky” i nagroda specjalna - „Kronika dla tego kto otworzył walizk ”.



Słoneczna
pogoda i złota
jesienna aura
towarzyszyła
nam cały
weekend.



Jedzenie było
dobre, ponieważ
w sobotę na
obiad były
twarogowe kluski
pełnione
liwkami, które
zrobiła Dorka.

Udany biwak
zakończyli my
bitwami w
liściach i
klarem
pezetki. Było
fajowo.





**Dowidziska na dalszym
biwaku!**

Michał i Asia